

Narration	Time
لبر آفس ڈراما میں عام ڈرائنگ کیسے کریں، اس پر سپوکن ٹیوٹوریل میں آپ کا استقبال ہے۔	00.02
اس ٹیوٹوریل میں آپ سیکھیں گے کہ مندرجہ ذیل کا استعمال کرتے ہوئے عام ڈرائنگ کیسے کریں۔	00.08
بنیادی شکلیں جیسے - لائنز، ایروز اور مستطیل یعنی Rectangle۔	00.13
بنیادی جیومیٹری شکلیں، سمبلز، اشارس اور بینرز۔	00.17
آپ یہ بھی سیکھیں گے کہ ایک چیز کو کس طرح منتخب کریں، منتقل کریں اور ڈیلیٹ کریں۔	00.22
حاشیہ (مارجن) مقرر کرنے کے لئے ruler اور objects کی جگہ قائم کرنے کے لئے align ٹول بار کا استعمال کریں۔	00.27
یہاں ہم ایڈولینکس ورژن 10.04 اور لبر آفس سیوٹ ورژن 3.3.4 استعمال کر رہے ہیں۔	00.33
آئیے Objects کی وضاحت کریں۔	00.42
"Object" سے مراد ہے، ڈراما میں استعمال ہونے والی شکل یا شکل کا گروپ، جیسے لائنز، سکوائر، ایروز، فلو چارٹ وغیرہ۔	00.44
اس سلائیڈ میں دکھائی گئی تمام شکلیں Objects کے طور پر بیان کردہ ہیں۔	00.55
فائل "WaterCycle" کو کھولیں، جو ڈیسک ٹاپ پر محفوظ کی گئی تھی۔	00.59
ہم پہلے سیکھیں گے کہ ایک Object کیسے منتخب کریں۔	01.04
مانے کہ، ہم cloud منتخب کرنا چاہتے ہیں۔ تو ہم عام طور پر اس پر کلک کریں گے۔	01.08
ایسا کرنے پر، آٹھ ہینڈلس نظر آتے ہیں۔	01.13
ہینڈلس چھوٹے نیلے یا سنہری چوکور ہوتے ہیں، جو منتخب Object کے حصوں پر ظاہر ہیں۔	01.16
آپ بعد کے ٹیوٹوریلز میں ہینڈلس اور ان کے استعمال کے بارے میں زیادہ سیکھیں گے۔	01.22
اب اپنی ڈرائنگ میں کچھ اور Objects داخل کریں۔	01.27
زمین کو پیش کرنے کے لئے ایک مستطیل یعنی rectangle شامل کریں۔	01.30
Drawing ٹول بار میں، "Basic shapes" پر کلک کریں اور پھر "Rectangle" پر کلک کریں۔	01.34
اب کرسکوٹیج پر منتقل کریں۔ آپ کو کمپیٹل i کے ساتھ پلس کی علامت نظر آئے گی۔	01.39
ماؤس کے بائیں بٹن کو پکڑ کر رکھیں اور rectangle بنانے کیلئے ڈریگ کریں۔	01.45
اب ماؤس بٹن کو چھوڑ دیں۔	01.50

01.52	اب، زمین سے بادل تک پانی کے بھاپ کی حرکت کو دکھانے کے لئے کچھ ایرو بنائیں۔
02.00	لائن بنانے کے لئے، ڈرائنگ ٹول بار میں "Line" پر کلک کریں۔
02.04	کرسروں کو بیچ پر منتقل کریں۔
02.06	آپکو ترچھی ڈیش کے ساتھ ایک پلس کی علامت نظر آئے گی۔
02.10	ماؤس کے بائیں کو پکڑ کر رکھیں اور اوپر سے نیچے تک ڈریگ کریں۔
02.15	آپ نے ایک سیدھی لائن بنالی ہے۔
02.17	لائن میں دو ہینڈلس ہیں۔
02.20	اب، لائن کے اوپر تیر کی نوک یعنی Arrow-head کا اضافہ کریں۔
02.23	ہم لائن کو منتخب کریں گے۔
02.25	context مینو کو دیکھنے کے لئے رائٹ کلک کریں اور "Line" پر کلک کریں۔
02.30	آپ "Line" ڈائلاگ باکس دیکھیں گے۔ اب "Arrow styles" ٹیب پر کلک کریں اور پھر "Arrow style" ڈاؤن ڈراپ - ڈاؤن پر کلک کریں۔
02.39	یہ دستیاب "Arrow styles" ظاہر کرتا ہے۔
02.43	"Arrow" نامی پہلے آپشن کو منتخب کریں۔
02.46	OK پر کلک کریں۔
02.48	یہ لائن کے دونوں سروں پر منتخبہ Arrow-heads کی علامت جوڑے گا۔
02.52	لیکن ہمیں Arrow-head صرف لائن کے ایک ہی سرے پر چاہئے۔
02.57	تو پہلے ہم CTRL + Z دبا کر اس تبدیلی کو انڈو کریں گے۔
03.02	context مینو کو دیکھنے کے لئے پھر سے رائٹ - کلک کریں۔
03.05	اب، "Line" ٹیب پر کلک کریں۔
03.09	یہاں، "Arrow Styles" کے نیچے، آپ "Style" کے فیلڈ دیکھیں گے۔
03.14	آپ دو ڈراپ - ڈاؤن بکسس دیکھتے ہیں، لائن کے ہر سرے کے لئے ایک۔
03.19	بائیں ڈراپ - ڈاؤن باکس پر کلک کریں اور "Arrow" منتخب کریں۔
03.23	دائیں ڈراپ - ڈاؤن باکس میں، "none" منتخب کریں۔

03.26	OK پر کلک کریں۔
03.28	نوٹ کریں کہ ایک Arrow-head لائن کے اُپری سرے میں جڑ گیا ہے۔
03.33	ہم "Lines and Arrows" آپشن کا استعمال کرتے ہوئے بھی ایرو بنا سکتے ہیں۔
03.38	اب اس ایرو کے آگے دو اور ایرو بنائیں۔
03.42	ڈرائنگ ٹول بار سے "Lines and Arrows" >> پر کلک کریں اور Line Starts with Arrow منتخب کریں۔
03.48	کرسمز کو ڈرائیج پر لائیں۔
03.51	ماؤس کے بائیں بٹن کو پکڑ کر رکھیں اور اوپر سے نیچے ڈریگ کریں۔
03.56	اس طرح ایرو بنانا آسان ہے، ہے نا؟
04.00	اسی طرح سے ایک اور ایرو جوڑتے ہیں۔
04.06	اس ٹیوٹوریل کو روک دیں اور اس مشق کو کریں۔
04.09	اپنی فائل "MyWaterCycle" میں، ایک لائن بنائیں۔
04.13	line منتخب کریں اور Line ڈائلاگ باکس کھولیں۔
04.16	Line Properties فیلڈ میں، لائنز کے لئے سٹائل، رنگ، چوڑائی اور شفافیت تبدیل کریں۔
04.24	Arrow Styles فیلڈ میں، ایرو کے اسٹائل تبدیل کریں۔
04.28	اب ایک اسٹار بنائیں۔
04.31	ڈرائنگ ٹول بار پر جائیں اور "Stars" کے آگے چھوٹے سیاہ تگنوں پر کلک کریں۔
04.37	اب "5-Point Star" منتخب کریں۔
04.41	اب بادل کے ساتھ کرسمز رکھیں۔
04.44	ماؤس کے بائیں بٹن کو پکڑ کر رکھیں اور بائیں طرف ڈریگ کریں۔
04.48	آپ نے ایک سٹار بنا لیا ہے۔
04.50	اب سیکھتے ہیں کہ objects کو ڈیلیٹ اور منتقل کیسے کریں۔
04.54	ایک Object کو منتقل کرنے کے لئے، منتخب کریں اور اسے مطلوبہ جگہ پر ڈریگ کریں۔
04.59	اب ماؤس کے بٹن کو چھوڑ دیں۔

05.02	آپ Object کو منتقل کرنے کے لئے کی بورڈ پراپ، ڈاؤن اور سائڈ ایرو کا استعمال بھی کر سکتے ہیں۔
05.08	Object کو منتقل کرنا آسان ہے، ہے نا؟
05.11	ایک Object کو ڈیلیٹ کرنے کے لئے، منتخب کریں اور پھر کی بورڈ پر Delete کی دبائیں۔
05.17	Object ڈیلیٹ ہو گیا ہے، کیا یہ آسان نہیں ہے؟
05.20	اب بنیادی معاون Ruler - اور Align ٹول بار کے بارے میں سیکھتے ہیں۔
05.26	Ruler تیج کے مارجن (حاشیہ) کے سیٹ اپ اور پیمائش کی اکائیوں یعنی units کو تبدیل کرنے کے لئے استعمال ہوتا ہے۔
05.31	Align ٹول بار Object کے مقام کے لئے استعمال ہوتا ہے۔
05.35	Ruler سب سے اوپر اور ڈرا میں کام کرنے کی جگہ یعنی Workspace کے بائیں جانب ظاہر ہوتا ہے۔
05.40	پیمائش کی اکائیوں کو مقرر کرنے کے لئے، سب سے اوپر Ruler پر رائٹ - کلک کریں۔
05.45	آپ پیمائش کی اکائیوں کی فہرست دیکھیں گے۔
05.48	"Centimeter" پر کلک کریں۔
05.50	اوپر ruler کے لئے پیمائش کی یونٹ اب سینٹی میٹر مقرر ہو گیا ہے۔
05.55	اسی طرح، بائیں جانب ruler کے لئے پیمائش مقرر کریں۔
06.00	اس بات کو یقینی بنانے کیلئے کہ Objects پیمائشی طور بنے ہوں، ہمیشہ دونوں رولرس کے لئے ایک طرح کی اکائیوں کو مقرر کریں۔
06.08	آپ دیکھیں گے کہ فعال رولر سفید رنگ میں ہے۔
06.12	رولر کے آخری سرے تیج مارجن ویلیو کی عکاسی کرتے ہیں جنہیں ہم نے "Page Setup" میں متعین کیا ہے۔
06.19	دیکھتے ہیں کہ رولر Objects کے لئے پیمائش کس طرح ظاہر کرتا ہے۔
06.23	بادل کو منتخب کریں۔
06.25	کیا آپ رولر پر دو چھوٹے شروع اور آخر کے نشان دیکھ سکتے ہیں؟
06.29	یہ بادل کے کناروں کو ظاہر کرتے ہیں۔
06.32	اگر آپ ان علامات کو رولر پر منتقل کرتے ہیں، آپ دیکھیں گے کہ یہ شکل کے مطابق تبدیل ہوتے ہیں۔
06.38	رولر، تیج پر Object کا سائز دکھاتا ہے۔

06.42	یہ ہمیں پیج پر Object کے مقام اور پیج حدود کو ظاہر کرنے کے بھی قابل بناتا ہے۔
06.49	اب دوسرے بنیادی مددگار Align- ٹول بار پر جائیں۔
06.53	ہم "Align" ٹول بار کا استعمال منتخبہ Object کو دائیں، بائیں، اوپر، نیچے اور مرکز میں صحیح طور رکھنے یعنی لائن کرنے کے لئے کرتے ہیں۔
07.01	"Align" ٹول بار کو چالو کرنے کے لئے، "Main Menu" پر جائیں اور "View" پر کلک کریں۔
07.07	"View" مینو کے نیچے "Toolbars" پر کلک کریں۔
07.11	آپ ٹولبارس کی فہرست دیکھیں گے۔
07.13	"Align" پر کلک کریں۔
07.15	آپ "Align" ٹول بار دیکھیں گے۔
07.18	اب دیکھتے ہیں کہ ایک Object لائن کس طرح ہوتا ہے، جب ہم دیگر Align آپشنس کا استعمال کرتے ہیں۔
07.24	بادل کو منتخب کریں۔
07.26	"Align" ٹول بار پر، "Left" پر کلک کریں۔
07.29	بادل بائیں طرف لائن ہو گیا ہے۔
07.32	اب دو آپشنس "Centered" اور "Centre" کے درمیان فرق سمجھتے ہیں۔
07.38	ہم دائرے کو "Centre" اور پھر "Centered" میں لائن کریں گے۔
07.43	پہلے دائرے کو دائیں طرف لائن کریں۔
07.47	دائرے کو منتخب کریں اور Align ٹول بار میں، Right پر کلک کریں۔
07.52	اب، Align ٹول بار میں، "Centre" پر کلک کریں۔
07.56	دائرہ مرکز پر لائن ہو گیا ہے۔
07.59	آپشن "Centre" او بیکٹ کو پیج کے اوپری اور نچلے حصے کے حاشیوں کے ٹھیک درمیان میں رکھتا ہے۔
08.06	یہ Object کو پیج کی چوڑائی کے مطابق منتقل نہیں کرتا ہے۔
08.10	اب، Align ٹول بار سے، "Centered" منتخب کریں۔
08.15	دائرہ پیج کے مرکز میں لائن ہو گیا ہے۔
08.18	آپشن "Centered" دائرے کو پیج کے مرکز میں لائن کرتا ہے۔

08.23	یہ Object کو تہج کے اوپری اور نچلے حصے کے کنارے اور تہج کی چوڑائی کے مطابق منتقل کرتا ہے۔
08.33	اب، ہم Object کو اپنی نمونہ ڈرائنگ کے مطابق واپس صحیح مقام پر منتقل کریں گے۔
08.40	اسے بند کرنے سے پہلے فائل کو محفوظ کرنا یاد رکھیں۔
08.43	یہاں آپ کے لئے دوسری مشق ہے۔
08.46	MyWaterCycle فائل میں، تہج شامل کریں۔
08.50	ان دو شکلوں کو بنائیں۔
08.53	ایروکیز کا استعمال کرتے ہوئے انہیں منتقل کریں۔
08.55	کوئی Object منتخب کریں، جسے آپ نے بنایا ہے اور اسے ڈلیٹ کریں
08.59	کچھ Objects کا سائزناپنے کے لئے رولر کا استعمال کریں۔
09.04	پھر "Align" ٹول بار کا استعمال کریں اور objects کو تہج کے مرکز میں الائن کریں۔
09.11	اسی کے ساتھ ہم لبرے آفس ڈرائیو پر ٹیوٹوریل کے اختتام پر آ گئے ہیں۔
09.15	اس ٹیوٹوریل میں ہم نے سیکھا کہ، عام ڈرائنگ کیسے بنائیں...
09.19	بنیادی شکلوں کا استعمال کرنا، جیسے - لکیریں یعنی لائنز، ایروز اور ریٹیننگز۔
09.24	بنیادی geometric شکلیں ۱۔ سمبل، اسٹارس اور بینرز۔
09.29	آپ نے Object کو منتخب کرنا اور ڈلیٹ کرنا سیکھا۔
09.32	اور Object کے مناسب مقام کے لئے ruler اور align ٹول بار استعمال کرنا بھی سیکھا۔
09.37	مندرجہ ذیل لنکس پر دستیاب ویڈیو دیکھیں۔
	http://spoken-tutorial.org/What_is_a_Spoken_Tutorial
09.41	یہ سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ کو خلاصہ کرتا ہے۔
09.44	اگر آپ کے پاس اچھا بینڈ ویڈیو نہیں ہے، تو آپ اسے ڈاؤن لوڈ کر کے دیکھ سکتے ہیں۔
09.48	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹیم
09.51	سپوکن ٹیوٹوریل کا استعمال کر کے ورکشاپ بھی چلاتے ہیں۔
09.54	اور امتحان میں پاس ہونے والوں کو سند دیتے ہیں۔
09.58	مزید معلومات کے لئے contact@spoken-tutorial.org پر لکھیں۔

10.04	سپوکن ٹیوٹوریل پروجیکٹ ٹاک - ٹو - ایڈیچر پروجیکٹ کا حصہ ہے۔
10.09	یہ حکومت ہند کی وزارت برائے انسانی وسائل و ترقی کے قومی تعلیمی مشن بذریعہ ICT کی مدد سے جاری ہے۔
10.17	اس مشن پر مزید معلومات ذیل لنک پر دستیاب ہے http://spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro
10.27	اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے۔ ہمارے ساتھ شریک ہونے کیلئے بہت شکریہ۔